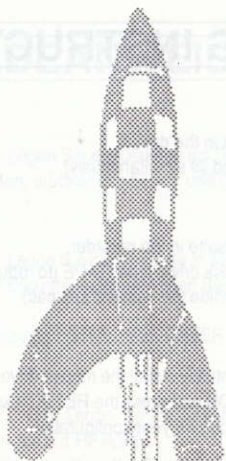


TINTIN ON THE MOON
TINTIN SUR LA LUNE
TIM UND STRUPPI AUF DEM MOND

AMSTRAD CPC - IBM PC & COMPATIBLES

LOADING INSTRUCTIONS

AMSTRAD CPC disk

- Swich on the computer, insert the disk in the drive
- type |CPM (to obtain | press SHIFT and @ simultaneously).

AMSTRAD CPC cassette

- Swich on the computer, insert the cassette in the recorder,
- for CPC 664, 6128 and 464 with a disk drive, type |TAPE (to obtain | press SHIFT and @ simultaneously).
- Then CTRL and ENTER (small key beside the numeric key pad).

IBM PC and compatibles

- Start the computer under D.O.S., eventually install the mouse driver (if you're going to use a mouse),
- insert game disk in drive A, type TATOU and press the RETURN key.
- From the menu choose the graphic mode for your configuration.

SELECTION OF THE LANGUAGE

With the cursor keys move the arrow onto the English flag and press the space bar to validate.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD disquette

- mettez l'unité centrale sous tension, insérez la disquette dans le lecteur,
- tapez |CPM (pour obtenir |, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùCPM.

AMSTRAD CPC cassette

- mettez l'unité centrale sous tension, insérez la cassette dans le lecteur,
- pour 664,6128 et 464 muni d'un lecteur de disquettes, tapez |TAPE (pour obtenir |, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùTAPE,
- puis CTRL et ENTER (petite touche du pavé numérique).

IBM PC et COMPATIBLES

- Mettez l'unité centrale sous tension, chargez le D.O.S, installez le driver de la souris (si vous en avez une),
- insérez la disquette TINTIN dans le lecteur A, tapez TATOU et appuyez sur la touche RETURN,
- au menu choisissez le mode d'affichage de votre appareil.

SELECTION DE LA LANGUE

A l'aide des touches de déplacement du curseur, déplacez la flèche sur le drapeau français et appuyez sur la barre d'espacement pour valider.

LADEANWEISUNG

Schneider CPC Diskette

- Schalten Sie den Computer ein. Legen Sie die Diskette ins Diskettenlaufwerk ein.
- Tippen Sie |CPM (um | zu erhalten, drücken Sie SHIFT und @ gleichzeitig).

Schneider CPC Kassette

- Schalten Sie den Computer ein. Legen Sie die Kassette in den Recorder ein.
- Auf CPC 664, 6128 und 464 mit Diskettenlaufwerk tippen Sie |TAPE (um | zu erhalten, drücken Sie SHIFT und @ gleichzeitig).
- Schließlich drücken Sie gleichzeitig CTRL und ENTER (Taste am Nummernblock).

IBM PC und Kompatible

- Starten Sie den Computer unter D.O.S. Legen Sie die Diskette ins Laufwerk A ein.
- Tippen Sie TATOU, und drücken Sie auf RETURN.
- Im Menü wählen Sie den Graphikmodus Ihrer Konfiguration.

WAHL DER SPRACHE

Führen Sie den Pfeil mit Hilfe der Cursortasten auf die Deutsche Fahne, und drücken Sie die Leertaste.



INDEX

CREDITS

TINTIN ON THE MOON is an INFOGRAMES production.
TINTIN SUR LA LUNE est une réalisation INFOGRAMES
TIM UND STRUPPI AUF DEM MOND ist ein Produkt der Fa. INFOGRAMES

Graphics/Graphisme/Graphik : Didier CHANFRAY
Program/Programmation/Programmierung : Daniel CHARPY, Philippe NOTTOLI
Music/Musique/Musik : Charles CALLET
Marketing: Véronique GENOT
Translations/Traductions/Übersetzung: Johan ROBSON, Beate VIALLE
Correctors/Correcteurs/Lektoren: Steve TREVALLION, Petra SEIDLER

TINTIN ON THE MOON

The first rocket to the Moon is about to be launched from the Atomic Research Centre at Sprodj in Syldavia. On board are Tintin, Captain Haddock and Professor Calculus....
The army of technicians make their final checks. The rocket is all set for take-off. Sirens and loudspeakers blare out the signal to evacuate the launch area. The gantry ramps fall slowly aside. Time: 1:29 a.m. The countdown is under way. 5-4-3-2-1. Ignition! In an explosion of flame and smoke, the mighty space ship lifts off the pad, heading for Earth orbit.

Note : At any moment you can freeze the game by pressing the "P" key. To continue playing, press any key.

1 - STARTING THE GAME

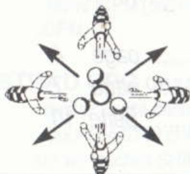
To start, press the Space bar.

2 - PART ONE: THE JOURNEY THROUGH SPACE

Now you take over the controls of the rocket. It's your job to take our friends to the moon.
You'll have to avoid the meteorites and catch the yellow and red spheres on your way.

- The yellow spheres stock you up with energy.
- You'll have to catch 8 red spheres to go over to the next stage.

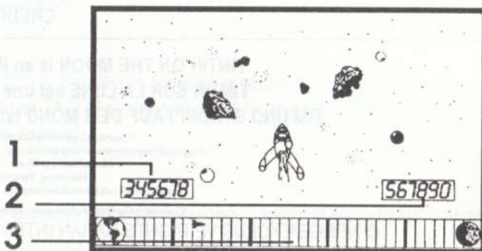
Commands for piloting the rocket:



- Joystick: just push your joystick in the direction you want to go.
- Keyboard: use the arrow keys to guide the rocket in whatever direction you want. Press two keys at the same time if you want diagonal flight.
- Mouse: move the mouse in the direction you want to go to.

Indicators:

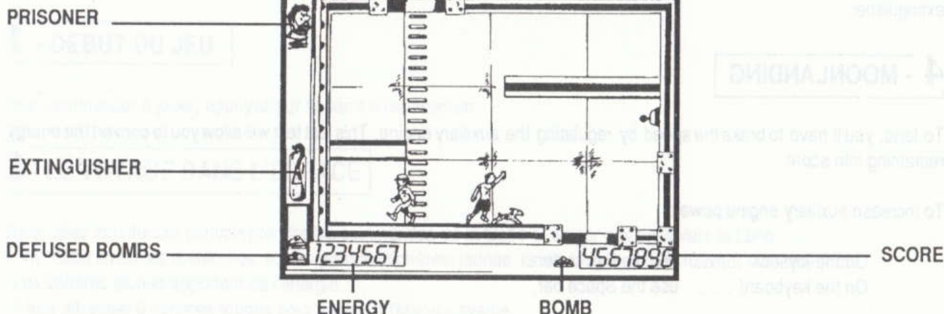
1 - your energy level
2 - your score
3 - your distance from the Moon.



3 - IN THE ROCKET

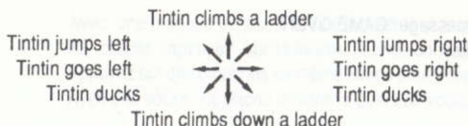
Your job is to guide Tintin through the various rooms in the rocket. You'll have to disarm the bombs, put out fires, free his companions and catch that dastardly Colonel Boris! That are the four conditions which have to be fulfilled to go over to the next stage.

Note: You'll first have to get the extinguisher. When it is empty (it will flash on the left-hand side of the screen), fetch another one. To take an extinguisher, TINTIN must simply touch it (it will appear on the left-hand side of the screen).



Commands for moving Tintin :

- In normal gravity:



- In Zero gravity:

Tintin floats through the rocket's various compartments. You can change his trajectory by giving a direction using the joystick or the keyboard when he is going to bounce off something. Give the direction just before he bounces off, keep the direction during the bounce, then release.

To switch from normal to zero gravity (and vice versa), press F1 (or 1 on certain machines).

Commands to activate the extinguisher:

To take an extinguisher, TINTIN must simply touch it.

You make use of it by giving a direction (joystick or keyboard) and pressing the fire button or space bar simultaneously.

The bombs:

The bombs set by Colonel Boris are indicated in the middle of the screen. They disappear one by one from this frame as TINTIN defuses them.

Note: An alarm signal will announce when a bomb is about to explode.

- To disarm a bomb, Tintin must simply touch it.

Other action possibilities:

- To free someone, Tintin only has to touch him (prisoners are indicated in the left border of the screen).
- To capture the hateful Colonel Boris, Tintin must sneak up from behind and jump on him! But he can also use the foam extinguisher.

4 - MOONLANDING

To land, you'll have to brake the speed by regulating the auxiliary engine. This last test will allow you to convert the energy remaining into score...

To increase auxiliary engine power:

On the joystick .... use the Fire button.
On the keyboard .... use the Space bar.

5 - GAME OVER

If you have lost, you'll see the message "GAME OVER".
To play once more, press any key.

TINTIN SUR LA LUNE

Du Centre de Recherches Atomiques de Sbrodj, en Syldavie, va partir la première fusée lunaire qui emporte Tintin, le Capitaine Haddock, et le Professeur Tournesol... La fusée est prête à partir. Les techniciens agglutinés à ses pieds s'activent aux dernières mises au point. Sirènes et haut-parleurs hurlent pour faire évacuer le terrain de décollage. Les deux rampes de lancement s'écartent doucement. Il est 1h29 du matin, le compte à rebours a commencé.
5-4-3-2-1- Feu ! Dans une explosion de flammes, la fusée s'élève lentement du sol pour gagner l'orbite terrestre.

N.B : à tout moment, vous pouvez interrompre le jeu en appuyant sur la touche P (Pause). Pour reprendre, appuyez sur n'importe quelle touche.

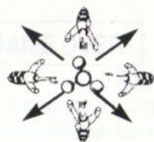
1 - DEBUT DU JEU

Pour commencer à jouer, appuyez sur la barre d'espacement.

2 - LE VOYAGE DANS L'ESPACE

Vous allez maintenant pouvoir prendre les commandes de la fusée et diriger nos amis vers la Lune.
Il va falloir éviter les météorites, et attrapper les sphères jaunes et les rouges qui se trouvent sur votre route.
- Les sphères jaunes apportent de l'énergie.
- Il faut attrapper 8 sphères rouges pour passer à l'étape suivante.

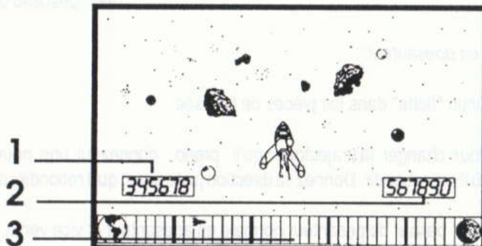
Commandes pour diriger la fusée :



Avec une manette de jeu, il suffit d'incliner le manche dans la direction voulue.
Au clavier, appuyez sur la touche fléchée correspondant à la direction voulue.
Appuyez sur deux touches en même temps pour obtenir une direction en diagonale.
Avec une souris, déplacez la dans la direction voulue.

Indicateurs :

1 - votre niveau d'énergie.
2 - votre score.
3 - la distance de la fusée par rapport à la Lune.

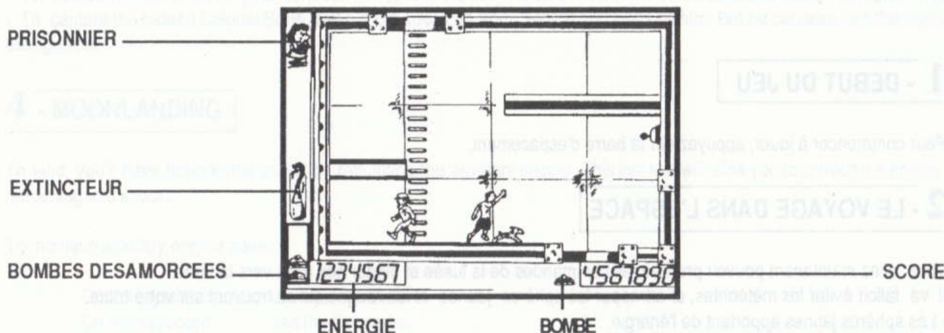


3 - DANS LA FUSEE

A vous de guider Tintin dans les pièces de la fusée.

A vous aussi de l'aider à désamorcer les bombes, à éteindre les incendies, délivrer ses compagnons, et faire prisonnier le colonel Jorgen... Ces quatre conditions doivent être remplies pour passer à l'étape suivante.

N.B : il faut commencer par prendre l'extincteur. Lorsqu'il est vide (il clignote dans la marge à gauche de l'écran), il faut le remplacer par un autre. Pour prendre un extincteur il suffit que Tintin le touche (il apparaît alors dans la marge gauche de l'écran).



Commandes de déplacement pour Tintin :

- en pesanteur normale,



- en apesanteur:

Tintin "flotte" dans les pièces de la fusée.

Pour changer la trajectoire qu'il prend, donnez-lui une nouvelle orientation avec la manette ou le clavier, au moment où il va rebondir. Donnez la direction juste avant qu'il rebondisse et maintenez la direction pendant le rebond, puis relâchez.

Pour passer de pesanteur normale en apesanteur et vice versa, appuyez sur la touche F1 (sur 464, appuyez sur la touche 1 du pavé numérique).

Commandes pour actionner l'extincteur :

Pour prendre un extincteur, il suffit que Tintin le touche. Pour vous en servir, donnez une direction (clavier ou manette de jeu) et appuyez sur la barre d'espacement ou le bouton action de la manette simultanément.

Les bombes :

Les bombes déposées par Jorgen s'affichent en bas, au milieu de l'écran. Elles disparaissent de cet endroit à chaque fois que Tintin en désamorce une.
N.B : une sonnerie d'alarme se déclenche à chaque fois qu'une bombe va exploser.
Pour désamorcer une bombe, il suffit que Tintin la touche.

Autres actions possibles :

- pour délivrer quelqu'un, il suffit que Tintin le touche (les prisonniers sont indiqués dans le bord gauche de l'écran).
- pour faire prisonnier le colonel Jorgen, Tintin doit arriver par derrière et lui sauter dessus pour l'immobiliser. Il peut aussi l'asperger de neige carbonique avec son extincteur.

4 - L'ALUNISSAGE

Pour alunir il faut freiner la descente en réglant les gaz du moteur auxiliaire. Cette dernière épreuve vous permet de convertir l'énergie qui vous reste en score...

Pour augmenter la puissance des gaz :

Avec une manette de jeu .... appuyez sur le bouton ACTION.
Au clavier, ... appuyez sur la barre d'espacement.

5 - GAME OVER

Si vous avez perdu, vous voyez le message "GAME OVER".
Pour rejouer, appuyez sur n'importe quelle touche.

TIM UND STRUPPI AUF DEM MOND

Amtomforschungszentrum von Sbrodj, Syldavien. In Kürze wird die erste Mondrakete abheben mit Tim, Kapitän Haddock und Professor Bienlein an Bord....
Die Rakete ist startbereit. Die emsigen Techniker verrichten die letzten Überprüfungen. Sirenen heulen, Lautsprecher ertönen, um den Platz zu räumen. Die Startrampen neigen sich langsam. Es ist 1 Uhr 29 morgens, der Countdown hat begonnen. 5-4-3-2-1 Feuer! Flammensprühend erhebt sich die Rakete langsam vom Erdboden...

Hinweis: Sie können jederzeit das Spiel unterbrechen, indem Sie die Taste "P" drücken. Zum Weiterspielen drücken Sie eine beliebige Taste.

1 - BEGINN DES SPIELS

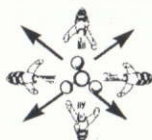
Um das Spiel zu starten, drücken Sie die Leertaste.

2 - REISE INS ALL

Sie können jetzt die Steuerung übernehmen und unsere Freunde zum Mond bringen.
Sie müssen den Meteoriten ausweichen und die gelben und roten Kugeln einfangen, die Ihren Weg säumen:

- Mit den gelben Kugeln gewinnen Sie Energie.
- Sie müssen 8 rote Kugeln einsammeln, um zur nächsten Etappe überzugehen.

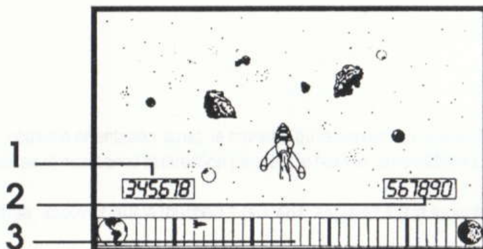
Steuerung der Rakete:



- Auf dem Joystick neigen Sie den Knüppel in die gewünschte Richtung.
- Auf der Tastatur verwenden Sie die entsprechenden Pfeiltasten (Cursortasten). Drücken Sie zwei Tasten gleichzeitig, um eine Diagonale zu erhalten.
- Sie können gleichfalls mit der Maus spielen, indem Sie sie in die gewünschte Richtung schieben.

Anzeigen:

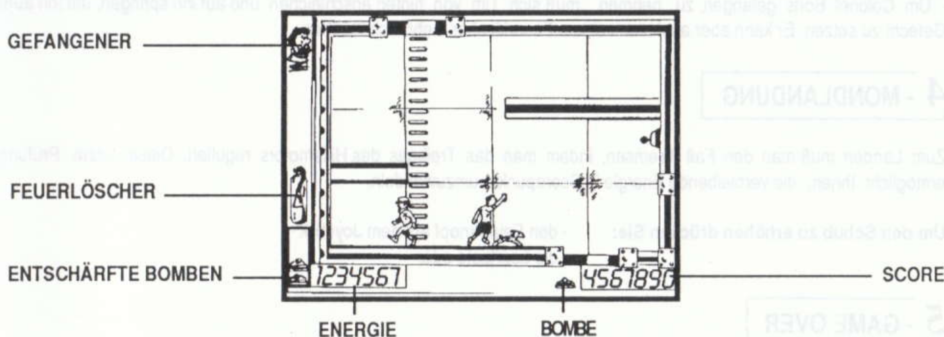
1 - Energiepegel
2 - Score
3 - Distanz zum Mond



3 - WENDEMANÖVER UND MONDLANDUNG

Ihre Aufgabe ist es nun, Tim durch die Räume der Raketen zu führen, ihm zu helfen, die Bomben zu entschärfen, Brände zu löschen, seine Gefährten zu befreien und Colonel Boris zu fangen. Dies sind die 4 Bedingungen, die Sie erfüllen müssen, um zur nächsten Etappe überzugehen.

Hinweis: Sie müssen zuerst einen Feuerlöscher nehmen. Wenn dieser leer ist (er blinkt am linken Bildschirmrand), ersetzen Sie ihn durch einen andern. Um den Feuerlöscher zu nehmen, genügt es, daß TIM ihn berührt (er erscheint am linken Bildschirmrand).



Steuerung der Bewegungen:

- bei simulierter Schwerkraft:



- in Schwerelosigkeit:

Tim schwebt durch die Räume der Rakete. Um seine "Flugbahne" zu ändern, geben Sie eine Richtung über den Joystick oder die Tastatur (Pfeiltasten) an, wenn er abprallt, genauer gesagt: geben Sie die Richtung unmittelbar vor dem Abprall, behalten sie während des Abpralls bei und lassen dann los.
Um von normaler Schwerkraft auf Schwerelosigkeit umzuwechseln und umgekehrt, drücken Sie auf F1 oder auf 1 auf CPC 464.

Verwendung des Feuerlöschers:

Um einen Feuerlöscher zu nehmen, muß TIM ihn einfach berühren.
Um den Feuerlöscher einzusetzen, geben Sie eine Richtung an (Joystick oder Tastatur), und drücken Sie gleichzeitig den Feuerknopf oder die Leertaste.

Die Bomben:

Die von Colonel Boris gelegten Bomben werden in der Mitte, unten am Bildschirm angezeigt. Sie verschwinden einzeln aus dem Rahmen, wenn TIM sie entschärft.
- Ein Alarmsignal wird ausgelöst, kurz bevor eine Bombe explodiert.
- Um eine Bombe zu entschärfen, braucht Tim sie nur berühren.

Andere Handlungsmöglichkeiten:

- Um jemanden zu befreien, muß Tim ihn berühren (am linken Bildschrimrand sehen Sie, wer gefangen gehalten wird).
- Um Colonel Boris gefangen zu nehmen, muß sich Tim von hinten anschleichen und auf ihn springen, um ihn außer Gefecht zu setzen. Er kann aber auch von seinem Feuerlöscher Gebrauch machen.

4 - MONDLANDUNG

Zum Landen muß man den Fall bremsen, indem man das Treibgas des Hilfsmotors reguliert. Diese letzte Prüfung ermöglicht Ihnen, die verbleibende Energie in Scorepunkte umzuwandeln.

Um den Schub zu erhöhen drücken Sie: - den Feuerknopf auf dem Joystick
- die Leertaste oder

5 - GAME OVER

Wenn Sie verloren haben, erscheint GAME OVER am Bildschirm.
Wenn Sie noch einmal spielen möchten, drücken Sie eine beliebige Taste.